Sonic

SPACE WARS

KRIEGE DER STERNE

Science Fiction auf dem Bildschirm, Zukunftsvisionen als aufregende Abenteuer – bei SPACE WARS kann sie jeder spielend erleben.

Der neuartige Vectorbeam-Monitor ermöglicht noch nie dagewesene Realitätsdarstellungen wie echte Gravitation, Magnetfeld und Teilzerstörungen der Raumschiffe.

Neun verschiedene Schwierigkeitsgrade wählbar für Anfänger, Fortgeschrittene und Experten. Außerdem können die Spieler sich für eine oder mehrere der fünf zusätzlichen Spielvarianten entscheiden. Dadurch über einen langen Zeitraum hohe Spielfreudigkeit. Zusätzlicher Münzeinwurf verlängert die Spielzeit und erlaubt fortlaufendes ununterbrochenes Spiel.

SPACE WARS –
die neue Attraktion mit vielen spannenden Spielen.

Aufregend ist der Kampf im All. Ein faszinierendes Langzeit-Gerät mit vielen spielerischen Möglichkeiten!

Jeder der beiden Spieler ist Kommandant eines Raumschiffes, das er unter verschiedenen Schwierigkeitsgraden und verschiedenen Bedingungen (beides einstellbar) durch das All steuert, wobei es darauf ankommt, das fremde Raumschiff zu treffen und gleichzeitig den Meteoriten auszuweichen und außerdem all den anderen Fahrnissen im Weltall zu begegnen (Anziehungskraft, Magnetfeld).

Vor Beginn des Spiels konnen durch Tasteneingabe neun verschiedene Schwierigkeitsgrade gewahlt werden, und zwar
Anfänger: 0 = langsam, 1 = schnell, 2 = sehr schnell;
Fortgeschrittene: 3 = schnell, 4 = schnelle Raumschiffe, 5 = sehr schnell;
Experten: 6 = sehr langsam, 7 = langsam, 8 = schnell, 9 = starke Schwerkraft

Anschließend werden durch einen weiteren Tastendruck die zusatzlichen Spielvarianten eingestellt:
1 = Ruckprall – Objekte prallen von den Bildschirmbegrenzungen zuruck.
2 = Erweitertes Weltall – Die Raumschiffe können uber die Spielgrenzen hinaus manovneren.
3 = Schwarzes Loch – Unsichtbare Sonne
4 = Negative Schwerkraft.
5 = Keine Schwerkraft.

Jeder Spieler hat vor sich vier Bedienungstasten, die alle gleichzeitig betatigt werden können: Vorwarts – links – rechts – Feuer! Um einer akuten Gefahr zu entgehen, kann jeder Spieler auch die Hyperspace-Taste drucken.

Bei Volltreffem zerbersten die Raumschiffe horbar und sichtbar in viele Teile Sekunden spater sind jedoch dann beide Raumschiffe wieder in Startposition und das spannende Spiel kann von neuem beginnen

Jeder Spieler hat nur einen bestimmten Energievorrat und eine bestimmte Anzahl von Schüssen (einstellbar) zur Vertugung. Die jeweilige Treibstoffreserve wird ebenso wie die Spielzeit auf dem Bildschirm angezeigt.

Bei Einwurf zusatzlicher Munzen wird die Spielzeit entsprechend verlangert. Es ist also durchaus möglich, eine Viertelstunde oder noch langer ununterbrochen zu spielen.

Die Wehlmöglichkeit zwischen neun Schwierigkeitsgreden und der Kombinetion von fünf Verienten, fördert die Spielfreudigkeit dieses Gerätes enorm und mecht SPACE WARS, am richtigen Pletz aufgestellt, zu einem Dauerbrenner.

Sonic